Textes pnakotiques

Dans les affaires de Clarence Rodgers, les investigateurs vont pouvoir trouver des manuscrits de toutes sortes ainsi qu'un livre ouvert de 35 x 50 cm dont la couverture est en métal. Entre les deux couvertures métalliques, une centaine d'anneaux relie une matière semblable à de la cellulose, recouverte de signes étranges dessinés au pinceau. Il s'agit d'une partie de la traduction des Fragments pnakotiques des Yithiens.

Les plus énigmatiques de tous les écrits du Mythe sont sans doute ces fragments, éparpillés dans le monde entier. L'ouvrage compile des événements très divers de l'histoire préhumaine, des mythes et des légendes. Il s'agit visiblement d'extraits d'un corpus bien plus vaste. Pendant très longtemps, le manuscrit n'a attiré qu'une attention très limitée. Mais lorsque les caractères uniques qui figurent dans les Manuscrits pnakotiques ont fait surface dans d'autres régions du monde vers la fin du XVIII[e] siècle, ils ont éveillé la curiosité de quelques érudits. Depuis, des caractères ont été découverts partout sur la planète. Un grand nombre d'articles et de monographies ont été intégralement consacrés à ce sujet, mais on ne dispose toujours d'aucune explication concluante.

Dans sa quête des savoirs de toutes les époques, la Grande Race de Yith a réussi à ajouter à ses archives une copie de ce livre. Elle était conservée dans la cité des archives de Pnakotus, dont les Fragments tirent leur nom.

Perte de Santé Mentale	1D6
Gain de Mythe	+3 / +6 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Étude	22 semaines

Sortilèges conseillés :
Création du communicateur temporel (le soutien d'un membre de la Grande Race défini comme contact pour un appareil spécifique est nécessaire)

Livret 3 - Chapitre V


Fiche ouvrage
L'Appel de CTHULHU

Le journal du Dr Lewis

Il s'agit d'un ouvrage dans lequel on trouve des comptes-rendus des expériences du Dr Lewis avec son sérum. Sa méthode consiste à combiner le savoir scientifique et les connaissances du Mythe, et les résultats sont prometteurs. Le docteur Lewis a fait des expériences sur des lézards et plus récemment sur les humains. Il a développé un sérum génétique basé sur son propre sang, qui stimule les cellules en les faisant muter vers des caractéristiques plus reptiliennes.

Pour le moment le sérum augmente la TAI et la FOR de 3D10, mais cause une violente fièvre durant 1D6 jours. Outre les pertes d'INT et de POU causées par le délire, le sujet doit faire un jet de SAN chaque jour (1/1D4). La personne prend une apparence plus reptilienne, avec une perte de 3D10 points d'APP.
Lewis est très satisfait de ses progrès, mais travaille sur une version améliorée pour l'état critique de son frère. Le sérum a été utilisé sur bon nombre d'extrémistes à Londres.

On y trouve également des notes et calculs pour le sortilège de création de portails.

Perte de Santé Mentale	1D8
Gain de Mythe	+3 / +7 %
Gain en Sciences (chimie)	+5 / +10 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Étude	1 semaine

Sortilèges conseillés :
aucun

Livret 3 - Chapitre V

Fiche ouvrage

L'Appel de Cthulhu

Mémoires d'un Janissaire

Il s'agit d'une chronique en arabe datant du XVIe siècle, écrit par le Serbe Konstantin Mihajlovic. Le livre comprend presque cinquante chapitres traitant des musulmans ottomans, des guerres vécues, et décrivant en détail les souverains ottomans de son temps. Il traite également de la manière dont les janissaires ont été conduits au déclin.

Konstantin fut fait prisonnier par les Ottomans dans son enfance et les officiers le recrutèrent comme janissaire. Les 25 premiers chapitres sont consacrés aux coutumes et à la religion des musulmans, à la généalogie de la maison ottomane et à la situation du moment dans les Balkans. L'auteur décrit ensuite ses expériences, comme sa participation au siège de Constantinople en 1453.

Konstantin narre dans les détails l'année 1462, lors de la guerre contre le Voïvode Vlad II sous le sultan Mehmed. Fasciné, il décrit le carnage que le prince de Valachie fait dans les rangs turcs et ses paroles ressemblent presque à de l'extase lorsqu'il raconte la manière dont les têtes de milliers de camarades ont été plantées comme une haie d'honneur jusqu'à la capitale. Au cours de l'hiver, un grand nombre d'entre eux moururent dans leur tente, certains de manière peu naturelle. Ils semblaient parfois s'être vidés de leurs fluides vitaux ou bien leur cœur avait été pris sans qu'il y ait la moindre trace de coupure. Cette fois encore, c'est la fascination et non l'horreur que l'on décèle dans les propos de l'auteur.

Un passage intéressant éclaire les prémices de la folie de Konstantin et par la même occasion l'origine du rituel des organes (voir aide de jeu n°5).

Perte de Santé Mentale	1D4
Gain de Mythe	+1 / +3 %
Mythe de Cthulhu	1 %
Étude	20 semaines

Sortilèges conseillés :
aucun

Livret 3 - Chapitre VI


Fiche ouvrage
L'Appel de Cthulhu
351
1722

Journal du baron Hauptmann

Fiche ouvrage

Le journal personnel du baron Hauptmann contient presque 100 volumes, et couvre une période de près de 700 ans ! Les tomes les plus anciens se désagrégeront s'ils sont retirés des étagères, mais les plus récents peuvent être feuilletés sans problème. Les volumes les plus récents contiennent une grande partie de l'histoire personnelle du baron et de nombreuses mentions cryptiques de la Confrérie. Le dernier volume est le plus intéressant ; il est question d'un « jeune maître Edward » et de sa destinée particulière. L'histoire du baron est laissée à la discrétion du Gardien (voir le chapitre introductif dans le tome 1 de la campagne).

Ces journaux sont écrits en latin, et il faudrait environ deux semaines pour les survoler entièrement. Suite à cela, les connaissances en Mythe de Cthulhu augmentent de 5 %, mais il en coûte 1D6 points de SAN.

Perte de Santé Mentale	1D6
Gain de Mythe	+5 %
Étude	2 semaines

Sortilèges conseillés :
aucun

Livret 4 - Chapitre VIII

Bestiae Fraternitas

Sur le bureau du baron Hauptmann se trouve un grand livre relié en cuir avec un fermoir facile à briser (FOR 50). Son titre écrit en latin (*Bestiae Fraternitas*) peut être traduit par Confrérie de la Bête. Il contient peu de texte, mais une esquisse de carte avec un ensemble complexe d'arbres généalogiques remontant à l'Égypte antique. Plus d'une centaine de noms de famille y sont notés (peut-être que le nom de l'un des investigateurs est inscrit ?). En le lisant, on apprend toutes sortes de choses concernant la Confrérie de la Bête (voir le chapitre introductif dans le tome 1 de la campagne ; les détails sont à la discrétion du Gardien).

La carte indique quant à elle la localisation exacte de la tombe secrète d'un prêtre égyptien mort depuis longtemps, du nom de Nophru-Ka. En marge de la carte, il est écrit : *« D'après L., tout le nécessaire à la résurrection du prophète est dans la tombe. »*. Tout investigateur qui réussit un jet sous EDU ou qui dispose d'une compétence en Archéologie supérieure à 10 % se souviendra qu'une équipe d'archéologues bien connue du public et formée par l'université de Miskatonic, sous la direction du Professeur Ronald Galloway, recherche actuellement cette tombe dans le désert, à l'ouest du Caire. Ces fouilles sont jusqu'ici sans résultat.

Une feuille de parchemin pliée a été glissée entre deux pages du livre. Il s'agit d'une transcription en latin du sortilège *Appeler/Congédier la Bête* ; il peut être appris avec un jet sous INT. Aucun renseignement au sujet du sortilège n'est contenu dans ce parchemin et les investigateurs ne peuvent pour le moment que constater qu'il est en lien avec Nyarlathotep.

Perte de Santé Mentale	1D3
Gain de Mythe	+2 %
Étude	2 heures

Sortilèges conseillés :
Appeler/Congédier la Bête

Livret 4 - Chapitre VIII

Journal de Raspoutine

La forteresse du baron Hauptmann contient un exemplaire du journal de Raspoutine. Cet ouvrage permet d'apprendre qu'au centre de l'Univers réside Azathoth. Sans but précis, celui-ci répand de petits objets semblables à des étoiles : les rejetons d'Azathoth. Une fois lancés, ces étranges corps célestes de la taille de petites étoiles errent à jamais à travers l'espace et le temps. Il leur arrive de passer à proximité de systèmes stellaires quelconques et d'y semer le chaos, entrant en collision avec des planètes ou des soleils, ou intervenant au sein même de l'évolution des espèces vivantes. En apparence, ces fragments sont semblables à des comètes. Si l'un de ces corps frappe une planète, il peut fusionner avec le noyau de ce monde et croître jusqu'à former un nouveau rejeton, qui émergera en brisant la planète comme un serpent sortant de son œuf. Les débris engendrés ont parasité la cinquième planète de notre système solaire et forment aujourd'hui une ceinture d'astéroïdes.

La manifestation récente la plus mémorable de ce phénomène eut lieu à Toungouska, en Sibérie centrale, le 30 juin 1908, quand une terrible explosion secoua une bonne partie du continent. Des témoins décrivirent une boule de feu étincelante qui obscurcit la lumière du soleil, suivie par un pilier de feu. Raspoutine, le moine fou, avait anticipé l'événement et s'était rendu en Sibérie pour y assister. Il se prépara à l'arrivée du rejeton, mais ses sens causèrent sa perte, car la véritable apparence des rejetons était très proche de celle d'Azathoth lui-même, une vision insoutenable. Frappé de folie, Raspoutine prit la fuite.

Perte de Santé Mentale	1D3
Gain de Mythe	+2 %
Étude	2D6 semaines

Sortilèges conseillés :
Appeler/Congédier Azathoth

Livret 4 - Chapitre VIII

De Vermis Mysteriis

La forteresse du baron Hauptmann contient une édition originale de la version en latin de De Vermis Mysteriis de Ludwig Prinn. Ce manuscrit a été rédigé en 1542. La première partie de ses 700 pages, rassemblées en seize chapitres, traite de fantômes, zombies et autres créatures similaires. L'auteur décrit ensuite les voyages qu'il affirme avoir faits parmi les Sarrasins d'Arabie, d'Égypte, de Syrie et de Libye, ainsi que les « djinns » et les « Ifrits » qu'il y a rencontrés. Une partie importante de l'ouvrage explique comment convoquer et lier divers « démons ». Dans le dernier chapitre figure aussi la recette d'une concoction permettant de voyager dans l'espace et le temps.

Le livre décrit également les innombrables formes et visages de Nyarlathotep, le dieu crocodile Sebek et son culte, ainsi que la légende de Nephren-Ka, le « Pharaon Noir » d'Égypte. Prinn explique aussi dans un grand luxe de détails les relations et les connexions possibles entre des êtres magiques et les sculptures et peintures qui en sont faites. Il est souvent possible de communiquer avec ces êtres à travers leurs images, voire de les invoquer.

L'exemplaire que trouvent les investigateurs est ouvert à la page du sortilège *Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire*, et dans la marge figurent d'étranges symboles et runes (ce volume a été enchanté avec 9 points de magie pour aider l'invocation).

Perte de Santé Mentale	2D6
Gain de Mythe	+8 %
Étude	48 semaines

Sortilèges conseillés :
Commander à un fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la drogue Liao, Créer un vitrail vortex, Créer un zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'esprit.

Livret 4 - Chapitre VIII

Texte de R'Lyeh

Lang-Fu possède une version chinoise du Texte de R'lyeh. Gravé sur des tablettes d'argile par un auteur inconnu, environ 13 000 ans avant Jésus-Christ, le Texte parle des Profonds, de Père Dagon et Mère Hydra, des Larves stellaires de Cthulhu, de Zoth-Ommog et Ghatanothoa qu'on dit être ses fils, et évidemment du Grand Cthulhu lui-même. Il évoque aussi la chute de Mu et de R'lyeh et annonce une époque où cette dernière resurgira enfin des profondeurs. Il mentionne enfin brièvement Cyaegha, « la Chose qui attend dans les ténèbres ».

Les investigateurs trouvent également un parchemin plié contient le sortilège *Appeler/Congédier la Bête*.

Perte de Santé Mentale	1D8/2D8
Gain de Mythe	+15 %
Étude	54 semaines / 108 heures en lecture transversale

Sortilèges conseillés :
Étreinte de Cthulhu (Poigne de Nyogtha), Malédiction de la Pierre (Fascination), Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Mère Hydra, Contacter une Divinité/Père Dagon, Contacter un profond, Appeler Cyaegha, Lame de Fond

Livret 7 - Chapitre XIV